

令和 7 年度

A 日程（2 月 7 日）入学試験問題

試験開始の指示があるまで、この問題冊子の中を見てはいけません。

5 科 目

【国語・英語・数学・化学・生物】

国語の問題は裏表紙から始まります。

受験する学科の指定科目および科目数に注意して解答してください。

●必須：必ず受験する科目 ◇選択：合計科目数となるように選択する科目

学科	2 科目型					1 科目型					合計 科目数
	国語	英語	数学	化学	生物	国語	英語	数学	化学	生物	
社会情報 デザイン学科※	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	【2 科目型】 2 科目
健康栄養学科	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	
食物栄養学科	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	
食品開発学科	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	
人間福祉学科	●	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	【1 科目型】 1 科目
幼児教育学科	●	◇	◇	◇	◇	●	◇	◇	◇	◇	
児童教育学科	●	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	
心理学科※	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	
文芸文化学科	●	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇	

※2 科目型での「化学」と「生物」の組み合わせは不可

(注意事項)

1. 解答は、すべて別紙の解答用紙（マークシート）に記入してください。
2. 試験開始後、解答用紙（マークシート）の所定欄に正しく氏名と受験番号を書き、受験番号のマークもしてください。
3. 試験開始後、各科目の表紙及び解答用紙（マークシート）の注意事項をよく読んでください。
4. 筆記用具は、HBの濃さの鉛筆、またはシャープペンシルを使用してください。
ボールペンやサインペン、色の薄い鉛筆は使わないでください。
万一使用した場合には、正常に採点できないことがあります。
5. 試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの落丁・乱丁及び解答用紙（マークシート）の汚れ等に気付いた場合は、手を挙げて監督者に知らせてください。

令和七年度 A日程（二月七日）入学試験問題

国語

（注意事項）

1. 解答は、すべて別紙の解答用紙（マークシート）に記入してください。
2. 試験開始後、解答用紙（マークシート）の所定欄に正しく氏名と受験番号を記入し、受験番号のマークもしてください。
3. 筆記用具は、HBの濃さの鉛筆、またはシャープペンシルを使用してください。
ボールペンやサインペン、色の薄い鉛筆は使わないでください。
万一使用した場合には、正常に採点できないことがあります。
4. 試験開始後、解答用紙（マークシート）の注意事項をよく読んでください。

JWU-K-A

一 次の文章を読み、後の設問に答えなさい。

状況やその人物の感情を1から10までセリフで説明する作品が、近年増えてきた。「なんでもセリフで説明されていて、作品の余白部分が少ないと感じます。しかもそのセリフというのが、わかりにくい洒落た言い回しではなく、わかりやすくて安直」(大学4年生)。

そうした作品に慣れた視聴者は、セリフとして与えられる情報だけが物語の進行に関わっている、と思い込むようになる。それゆえに、彼らの理屈はこうだ。

「倍速でもセリフは聞こえている(もしくは字幕で読めている)んだから、ストーリーはわかる。問題ない」

一方で、人物が登場しなかったり、沈黙が続いたりするようなシーンは、物語が進行していないとみなされ、10秒飛ばされる。

本来、10秒間の沈黙という演出には、視聴者に無音の10秒間を体験させるという演出意図がある(はずだ)が、そのような作り手側の意図は届かない。

『ドラえもん』などのファミリーアニメ、『交響詩篇エウレカセブン』などのSFアニメほか、実写映画やドラマの脚本、ゲームシナリオを手掛ける脚本家の佐藤大氏は、こう嘆く。「口では相手のことを『嫌い』と言っているけど本当は好き、みたいな描写が、今は通じないんですよ」

近い話は、筆者も聞いたことがある。とある作品のワンシーンで、男女が無言で見つめあっているが、互いに相手から視線を外さない。明らかに好意を抱きあっている描写だ。しかしある視聴者は、それが相思相愛の意味だとわからず、誰かから教えられると、こう反論した。

「でも、どっちも『好き』って言ってなかったから、違っんじゃない? 好きだったら、そう言うはずだし」

暗喩や皮肉や寓意を理解できない人はTwitterなどでもよく観察される。たとえば、あるジダイサクゴな発言をした著名人に對して、誰かが「こいつ、昭和の人間かよ」という皮肉をツイートする。すると「え? 彼の年齢からして昭和生まれではないですよね」というリプが届く。

とりわけ珍しい光景ではない。

アニメーション映画『この世界の片隅に』（2016年）などのプロデュース会社・ジェンコの代表取締役・真木太郎氏によれば、説明セリフの多い作品が増えた理由のひとつは、製作委員会（製作費を出資する企業群）で脚本が回し読みされる際、「わかりにくい」という意見が出るからだ。

なぜ製作委員会は、そこまで「わかりやすさ」を求めるのか。

「観客がわかってくれないんじゃないかって、不安なんだろうね。本来、セリフで説明しすぎると白けちゃうから、多少わからなくても映画に集中させるほうがいいし、僕個人としては、わかりやすくすることだけが作品を良くする解決策だとは、まったく思わない。ただ、『わかりにくいから直してほしい』と言ってくる委員会メンバーが多いのは事実」

真木氏は、押井守監督の『機動警察パトレイバー the Movie』（1989年）や今敏監督の『千年女優』（2002年）をはじめ、30年以上にわたる商業作品のプロデュース経験がある。それだけに、「TVドラマはもちろん、映画に関しても、説明セリフの多い作品が20年前、30年前と比べて圧倒的に増えた」との言葉には、重みがある。

佐藤氏は、そんなオーダーに対してどうしているのか。

「『説明しないとわかりにくい』って言われちゃうことについては、基本的には敗北感しかない。でも、僕ははっきりと言います。『わかりやすくしてください』は、おもしろくしてください』と、イコールではないですよって。『X』というオーダーなら、筋が通っているので聞きますけど」

わかりやすくした結果、どうなるのか。

「勢いがなくなります。それは当然で、全部説明しちゃったら、観ている人の思考がそこで止まっちゃうから。やや理解が追いつかない程度、多少視聴者を置いていくくらいじゃないと、勢いが出ない。脚本はどっちでも書けるけど、じゃあどっちを取りますかって話をします」

そんなオーダーをされるまでもなく、最初から説明的なシナリオを書いてくる脚本家も多い。小林雄次氏も言う。

「最近の作品をたくさん観ている脚本家が、先回りして説明的なシナリオを書いてくる傾向はあります。彼らはわかっているんですよ。今の最先端のシナリオでは親切にセリフを説明すべきである、という『^B正解』が」

（中略）

言葉による直接的な説明がない物語は、観客がその解釈を自分の頭で考える必要がある。

「当然、人によって受け取り方はさまざまになるけど、それでいいんです。受け手には、作品を誤読する自由があるんだから。誤読の自由度が高ければ高いほど、作品の奥が深い。……というのは、僕の意見だけど」(真木氏)。

しかし、セリフで全部説明してほしいタイプの観客は、誤読の自由を満喫しようとは思わない。その自由度を奥の深さとは受け取ってくれない。不親切だと怒り、不快感をあらわにする。

「全員が全員ではないけれど、やっぱり観客が幼稚になってきてるんだと思う。楽なほうへ、楽なほうへ。全世界的な傾向だね。全部説明してもらって、はつきりさせたい。自分の頭が悪いことを認めたくない。だから、理解できないと作品のせいにする」(真木氏)

ライターの武田砂鉄による著書『わかりやすきの罪』には、劇作家・演出家の鴻上尚史のばやきが紹介されている。鴻上が「最近の演劇の観客はずいぶん変わってきた」と言うので、武田がどう変わったのかを聞いたところ、鴻上は困ったようにこうつぶやいた。「芝居が終わってから、結局は誰が悪者なのですか、って真顔で聞くんだよ」

映画やドラマでも似たような光景が繰り返されている。考察サイトやネタバレサイトが人気なわけだ。

ただ真木氏の言う「幼稚化」には反論もある。

「僕たち若年層が幼稚化したと言われても、それはチメイテキに教育を失敗したという客観的事実の現れではないですか。僕らは幼児期からの文化・芸術教育がまったく足りていなかった。その僕らを育てたのは、間違いなく僕らよりひと回りもふた回りも上の世代です」(日芸・映画学科シナリオ専攻／男性、4年生)

真木氏の発言は若年層だけを念頭に置いたものではない。にもかかわらず、彼が「自分たち世代がバカにされている」と受け取ったことは引かかる。

ただ、^c「昔よりも観客が幼稚化したから、作り手はそれに合わせて説明過多の作品を量産するようになった」と結論づけるのは、早計だ。そうではなく、昔も今もある程度の「幼稚な観客」の比率は変わらず、単に彼らの上げる声が目立つようになっただけ、だとしたら？ SNSが「幼稚な観客」の声を単に可視化しただけなのだとしたら？

20年前、30年前にも、「幼稚な観客」はたくさんいたはずだ。しかし当時は、彼らが「理解できないことを作品のせいにする」手段が、世の中に存在していなかった。

2000年代初頭から、ブログや匿名掲示板などはあったが、まだまだ一部の人間が能動的に読みに行くものであり、まとまった数の「民意」にはなりえなかった。それが2000年代後半以降、TwitterをはじめとしたSNSが誕生・普及したことで、どんな人も分けへだてなく、無料で気軽に、作品の感想をつぶやけるようになった。

そこでもっとも言いやすいのが、「わかんなかった（だから、つまらない）」だ。論理的な説明やY「が」いらぬ。そんな話を、映画宣伝マンの知り合いに投げてみたところ、毒舌家の彼は言った。「バカでも言える感想ですね、それ」と。

かつては可視化されていなかった「幼稚な観客」、あるいは「思考を止めている観客」でも言える程度の感想が、不特定多数に向けて爆発的な拡散力で可視化されるようになった。そこに相応の人数が同調し、まとまった数になって製作委員会や制作スタッフの目に飛び込めば、彼らがその「民意」を完全に無視することはできないだろう。結果、「わかんなかった」と言われることを恐れるあまり、脚本の説明セリフが多くなっていく。

とある40代の脚本家は、過去に経験した脚本会議のエピソードを教えてください。別の脚本家が書いた連続ものの作品のシナリオに、以前の放送回で説明した内容と同じことが書かれていた。気になった彼が監督に重複している旨を指摘すると、こう返された。

「我々が思っている以上に視聴者は忘れていきますから、大丈夫です。誰も重複なんて気にしませんよ」

とはいえ、SNSで発信される作品の感想は、P「ばかりではないはずだ。」Q「が」R「を相殺するほど多ければ、製作委員会は「幼稚な観客」にソクする必要もなからう。」

しかし、佐藤氏は言う。

「ネットでS「って声をあげるの、勇気がいるんです。絶対に否定されないような、あらゆる人がケツサクと認めている。勝ち馬」にしか、T「って言えない空気がある。誰も評価しない。負け馬」に乗っていることに謎のプライドを持つ昔のオタクとは、真逆なんですよ」

たしかに、そうだ。ネットで声高に賛成意思を表明するのは、リスクが高い。2021年4月、大阪・西成区の新今宮で女性ライターの「ホームレスとデート」した美談記事が、公開直後に多くのネット著名人によって絶賛されたが、「ホームレスを美談でコンテニツ化している」「行政が執筆を依頼したPR記事であることがわかりにくい」といった理由で炎上するやいなや、絶賛した彼らは一斉に沈黙。やがて「あの記事を絶賛した奴は誰だ」という狩りが始まった。

著名人が大昔に「いいね!」を押したSNSの投稿がヘイト発言だったことで、のちに謝罪する羽目になったケースもある。

「作品に賛同するよりも、クレームを言うほうがマウントを取れます。こんなわかりにくい作品をつくりやがって」と憤ることで、被害者になれる。しかも被害報告はネット上で賛同を得やすい」と佐藤氏。

SNSの誕生によって、どんな民度、どんなZレベルの人間も、事実上ノーコストで、ごく気軽に「被害報告」を発信できるようになった。それが、多くの人に「わかんなかった(だから、つまらない)」と言われない、説明セリフの多い作品を生み出した可能性は高い。

(稲田豊史『映画を早送りで観る人たち ファスト映画・ネタバレ——コンテンツ消費の現在形』による)

※問題作成上の都合により、文章の一部に手を加えています。

問一 傍線部A「え? 彼の年齢からして昭和生まれではないですよね」とあるが、この発言に対する筆者の考えにもっとも近いものを次の1〜5の中から一つ選び、マークしなさい。解答番号は1。

- 1 すべてが説明されすぎていて他の解釈の余地がない発言である。
- 2 他人のツイートの表面的な意味だけを理解して反応している。
- 3 相手の発言を年齢で評価するという時代にそぐわない発言である。
- 4 侮蔑的なツイートに対して正義感をもって反論している。
- 5 本来なら皮肉をきかせた発言をするべきなのにそれが欠けている。

問二 空欄 X に入る文としてもっとも適切なものを次の1～5の中から一つ選び、マークしなさい。解答番号は 2。

- 1 多少おもしろくなってもいいから、わかりやすくしてくれ
- 2 多少わかりにくくなってもいいから、おもしろくしてくれ
- 3 わかりやすさとおもしろさを両立させてくれ
- 4 多少おもしろくなってもいいから、勢いを出してくれ
- 5 多少わかりにくくなってもいいから、勢いを出してくれ

問三 傍線部B「正解」は引用符付きで表現されているが、この表現で伝えようとしていることはどのようなことか。もっとも適切なものを次の1～5の中から一つ選び、マークしなさい。解答番号は 3。

- 1 わかりやすさを優先することこそが唯一の正解であるということを強調しようとしている。
- 2 セリフを丁寧に説明すればするほど、わかりやすさからは遠ざかるという皮肉を示そうとしている。
- 3 親切にセリフを説明することで、かえって「勢い」が出るという意外性を伝えようとしている。
- 4 丁寧な説明が求められていることは理解しているが、納得はしていない脚本家の心情を表そうとしている。
- 5 最近の脚本家が読者の欲求を先回りしていることに對する筆者の驚きを示そうとしている。

問四 傍線部C「昔よりも観客が幼稚化したから、作り手はそれに合わせて説明過多の作品を量産するようになった」と結論づけるのは、早計だ」とあるが、どうして早計なのか。筆者の考えと合うものに1を、合わないものに2をそれぞれマークしなさい。解答番号は 4 8。

- ア 観客の幼稚化と説明過多の作品が増えたことには、論理的なつながりが想定できないから。
- イ 真木氏が言う「幼稚化」の対象は、すべての世代の人を念頭に置いたものであるから。
- ウ 一つの時代にも幼稚な思考を持つ人間は一定数、存在することが想像できるから。
- エ メディアの変化が低レベルな感想を目立たせ、制作者に影響を与えた可能性があるから。
- オ ブログや掲示板の普及によって幼稚な「民意」が存在していた事実が可視化されたから。

問五 空欄 Y Z に入る語としてふさわしいものを、次の1～5の中から一つずつ選び、マークしなさい。解答番号は 9 10。

- 1 アイロニー 2 アフォーダンス 3 エビデンス 4 ストラテジー 5 リテラシー

問六 空欄 P に入る語句として正しいものを、次の1～5の中から一つ選び、マークしなさい。解答番号は 11。

- 1 説明過多のもの
- 2 重複を気にしないもの
- 3 ネガティブなもの
- 4 毒や皮肉を含んだもの
- 5 作品を絶賛したもの

問七 空欄 Q R S T には、次の1か2のどちらかが入る。それぞれ適切なものを選び、マークしなさい。解答番号は 12 15。

- 1 おもしろい
- 2 わかんなかった

問八 傍線部D「謎のプライド」とあるが、この例としてもっとも適切なものを次の1～5の中から一つ選び、マークしなさい。解答番号は 16。

- 1 認知度の低い音楽家のファンであることに對する恥ずかしさ
- 2 素顔がわからないアイドルを応援していることへの誇り
- 3 好きか嫌いかが自分でもわからない曖昧な気持ち
- 4 売れていない声優を応援していることへの自負
- 5 おもしろくない作品はおもしろくないと評価する勇氣

問九 本文の内容と合うものに1を、合わないものに2をそれぞれマークしなさい。解答番号は

17

21

。

ア 若者たちは、友人と共通の話題を持つために、ネタバレサイトなどを使って短時間に多くの情報を得ようとしている。

イ アニメの製作委員会においても、伝わらないことへの不安から、作品の中に過度な説明を求める意見が多い。

ウ 親切に説明された作品は誤読される可能性が低く、作品の真意が伝わりやすいため、多くの制作者はそれを許容している。

エ 若者たちが幼稚化するにつれ、作品に対して「わかりにくい」というクレームが増え、過度の説明が求められるようになった。

オ 作品を非難するよりも称賛するほうが難しいというネット上の空気感が、説明セリフの多い作品の増加を助長している。

問十 二重傍線部 a～e を漢字表記に改めた場合、それと同じ漢字を用いるものを、それぞれ次の各群の 1～5 の中から一つずつ選び、マークしなさい。解答番号は 22 ～ 26。

a ジダイサクゴ

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | 事件に関する情報がサクソウしている |
| 2 | 恐るべき陰謀がカクサクされていた |
| 3 | 植民地では労働者がサクシュされている |
| 4 | 秋になるとコウサクチに種をまく |
| 5 | わからない言葉をネットでケンサクする |

b チメイテキ

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | 市は海外メーカーの工場をユウチした |
| 2 | チミツな計画を立てることが必要だ |
| 3 | 上司はいつもグチをこぼしている |
| 4 | 部屋の中の家具のハイチを変えた |
| 5 | シュウチシンを捨てて挑戦する |

c ヘダ

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | オリンピックで金メダルをカクトクした |
| 2 | 当時の写真を見るとカクセイの感がある |
| 3 | 中世のジョウカクは防御力が高い |
| 4 | 自分と他人をヒカクする癖がある |
| 5 | 九月に新しいナイカクが発足した |

d
ソ
ン
タ
ク

- | | | | | |
|---|---|----|---|---|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 進 | 業 | 朝 | 新 | こ |
| 学 | 務 | の | し | の |
| 先 | を | シ | い | 生 |
| を | 外 | タ | 市 | 地 |
| 慎 | 部 | ク | 場 | の |
| 重 | の | を | カ | 表 |
| に | 会 | し | イ | 面 |
| セ | 社 | て、 | タ | に |
| ン | に | 学 | ク | は |
| タ | イ | 校 | に | コ |
| ク | タ | へ | 乗 | ウ |
| す | ク | 向 | り | タ |
| | し | か | 出 | が |
| | た | う | す | あ |
| | | | | る |

e
ケ
ッ
サ
ク

- | | | | | |
|---|----|-----|---|-----|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| こ | 競 | チ | 歴 | 彼 |
| の | 馬 | ー | 史 | は |
| 機 | で | ム | 小 | ケ |
| 械 | 勝 | 全 | 説 | ッ |
| に | つ | 員 | に | ペ |
| は | た | が | ゴ | キ |
| 重 | め | ケ | ウ | な |
| 大 | に | ッ | ケ | 性 |
| な | 馬 | ソ | ツ | 格 |
| ケ | の | ク | た | な |
| ッ | ケ | す | ち | ので、 |
| カ | ット | れば、 | の | 部 |
| ン | ウ | 勝 | 活 | 屋 |
| が | を | 利 | 躍 | が |
| あ | 調 | は | が | い |
| る | べ | 近 | 描 | つ |
| | る | づ | か | も |
| | | く | れ | き |
| | | | て | れ |
| | | | い | い |
| | | | る | だ |

二 次の文章を読み、後の設問に答えなさい。

人間の存在に目を向けてみると、〈私〉の有限性は「弱さ」や「脆さ^{もろさ}」として現われてくるだろう。これらのガイネン^aはたくさん
の意味を含んでいるので、ここでその全体を包括的に論じることにはできないが、端的には、〈私〉が〈私〉を見たときのダメな自分
や傷つきやすい自分のことである。

具体的に考えてみよう。たとえば、意志の弱さというものがある。資格を取ろうとして、勉強を始めても三日で終わる。休肝日をつ
くると決めたけど、結局、毎日ビールを飲んでいる。料理教室に通うのはいいけど、家ではまったく料理しない……。意志の弱さ
を示す例には事欠かない。笑い飛ばせるうちはまだよいが、多くの物事に対してあまりにも意志が薄弱だと、〈私〉はやっぱり何を
やつてもダメな人間だな、と、自己肯定感まで低くなってくる。意志の弱さは〈私〉の存在が有限であることを示す典型である。

もちろん、不完全なのは意志だけではない。ダメだとは思いつつ、感情に任せて子どもを怒鳴りつける。力のある人の言うことを
つい聞いてしまう。自分の身を守りたいがために、友人の悪口に加担する。やりたくないことから、いつも逃げる。他人の不幸を見
て喜んでいる……。人によって、弱さにはさまざまな語感があるだろうが、これらもまた、他者にはあまり知られたくない〈私〉の
弱さの一例だと言ってよいだろう。

では、脆さはどうだろうか。まず、物理的な意味での身体があまりにも脆い。風呂にしばらく入らなければ、体中がかゆい。転ん
だら痛い。地球外に出たら死ぬ。ちょっと無理したら、体の節々がしばらく痛い。だから、毎年、健康診断である。それだけではな
い。クラスメートの何気ない一言で、もう立ち直れないくらい落ち込んでしまう。恋人にふられて、生きている意味が分からなくな
る。人間関係のストレスで体調不良になり動けなくなる……。身体と同じくらい、心も脆いのだ。

それに、生と死の運命は、人間の脆さのシンボルである。病や老いを避けることはできないし、それはしばしば決定的な仕方では
人間を壊す。人間が脆さを含んでいるからこそ、〈私〉は殺されうるし、他の〈私〉を殺しうる存在でもある。運よく同胞に殺されな
いで済んでも、いつかどこかで必ず死ぬほかない。人間社会は死にゆく者たちの共同体であり、その存在にはひどく脆い部分がある
のだ。

このような弱さや脆さを表現したいとき、人はしばしば「本当の〈私〉」という言葉を使いたがる。「本当の〈私〉」を知らないだけ
だ、「本当の〈私〉」を分かってほしい——。他者が〈私〉の限られた一面にだけ目を向けている。〈私〉に内在するネガティブな

要素が、そこからこぼれ落ちていく。そういうとき、〈私〉は褒められるから、その孤独感を抱くにちがいない。本当の〈私〉を知ってほしいとは、ア、ということを目指す場合が多いのである。

もちろん、私は心理学者ではないので、人間の心の弱さや脆さがどこから生まれてきて、それがいかに自己肯定感を下げたり、コンプレックスを形成したりするのか分析することはできない。また、弱さや脆さをキテン^bにして、倫理学を打ち立てるつもりもない。私の興味を引くのは、〈私〉の弱さや脆さ（＝ネガティブなもの）に目をつむることをテクノロジーが可能にし、これらを隠した——もしくは逆に、弱さや脆さを妙にコチョウした——〈私〉同士がつくる関係性が、その実在を失いつつある、という点である。平たく言えば、〈私〉とその関係性が確かにここにある、という感じがしないのだ。

しかし、私が言いたいのは、サイバースペースでの関係がどこまでも虚構であり、リアルな関係よりも劣っている、ということではない。このような批判ならありふれているし、本質的な議論にはならないだろう。この類の問題であれば、おそらく技術の進歩が解決してくれるはずだ。むしろ、私の着眼は、対面であれオンラインであれ、ネガティブな要素を避けようとする^Aことで、さまざまな存在の実在性は損なわれてしまう、ということにある。

これは哲学者のマックス・シェーラーの議論から着想を得たことなのだが、一般に、ある対象から受ける「抵抗」や、対象との接触が引き起こす「摩擦」が、その対象は〈私〉から独立して存在している、という実在確信のメルク^(注1)マルとなる。逆に言えば、あらゆる抵抗や摩擦がなくなり、すべてを〈私〉の思い通りに支配できるようになってしまうと、それはもはや、〈私〉から独立した存在ではなくなるのだ。

たとえば、本やタブレットの知覚像を、意志の力で自由に消したりすることはできないからこそ、それは〈私〉から独立して存在する、ということが確信される。かりに意識体験の中でその知覚像を自由に操作できるとしたら、想像上の本やタブレットと見分けがつかなくなるはずである。それゆえ、〈私〉への抵抗と摩擦が——〈私〉の志向的力能が影響を及ぼせないということが——対象の実在確信を構成する本質条件の一つである、ということになる。

ならば、こう言えそうである。〈私〉の、〈私〉に対する自己関係が滑らかになればなるほど、かえってその存在感が薄くなるという逆説的な事態に、私たちは直面することになる。つまり、〈私〉の存在は、^B〈私〉の意志や力能の範囲を超えたものによって、支えられているのである。たとえば、〈私〉の身体は、姿形を自由に換えられないからこそ、その実存性が確信される。（中略）

〈私〉の存在の有限性は、自己意識や関係意識といかにかかわるのだろうか。〈私〉の弱さや脆さから目をそらすことで、人間は何

を失いつつあるのだろうか。一言でいえば、ネガティブなものが担うポジティブな役割とは何か。

〈私〉は〈私〉を演出することができる。〈私〉をいかにデザインするか——これを「自己デザイン志向」と呼んでおこう。この発想は極めて人間的なものと言える。というのも、〈私〉自身を対象化し自己イメージを持てなければ、〈私〉をデザインすることはできないからである。〈私〉がどういう存在であるかを俯瞰して、その〈私〉が他者の眼にどう映るのかを予期できるからこそ、自己デザイン志向は可能になるのだ。

ヨーロッパ哲学が好む言い方をすれば、こうなるだろう。すなわち、人間は——他の動物とは異なり——「精神」を有することで、自己意識を生きる存在になる、と。精神の自己対象化の能力は重要なので、さらに詳しく考察していこう。ドイツの哲学者マルクス・ガブリエルは、精神の特徴をこう説明している。

人とのまじわりのなかで、行為やそれについての説明が大きな文脈のなかにもどう収まるかをイメージし、そのイメージに照らしあわせて制度を構築する能力だ。人間は、いかなる状況においてもいまいる位置を超えて、ものごとの連関という、より大きな地図のなかに自分を絶えず置きなおす。われわれは、ほかの人びとがべつの前提のもとに生きていることを踏まえて、自分の人生を生きている。だからこそわれわれは、同類であるほかの人間がわれわれをどう見つめ、現実をどうとらえているかに関心を寄せるのである。

（マルクス・ガブリエル『新実存主義』）

〈私〉は他者とのかかわりのなかで、〈私〉の行為の意味を物事の連関の中で捉えるようになる。別の前提を生きている他者の視線に媒介されることで、〈私〉とその行為が社会の制度にどう収まるかを理解するからである。〈私〉は大きな地図に示される自分の現在地を把握し、その同じ地図の中に存在する他者の現在地にも関心を持つ。そうして、共に生きていくための社会制度を絶えず描き直す。要は、自己意識（自己イメージ）によって〈私〉は社会的存在となる、ということだ。そして、それを可能にするのが「精神」なのである。

しかし、注意すべきは、こうした自己イメージは、一度つくられたら固定されるものではなく、むしろ、他者との持続的なかわりにおいて、更新され続けるものである、ということだ。他者との新たな関係が、自己イメージを間断なく刷新する。そうであるからこそ、〈私〉と他の〈私〉の共生を可能にするための社会制度を、そのつど必要に応じて、再検討することができる。自己と他者の関係性が生成する限り、自己イメージは変わらざるをえないのだ。

ガブリエルが「人間のあり方は、自分自身をどうとらえるかに本質的に左右される。自分が描いた自画像をふまえて、人は行動す

るからだ(同書)と言うように、人間の行動は自己イメージに左右される。が、その行動の結果を——他者のリアクションや法制度における妥当性などを——再度、自己イメージに統合することで、よりよい自己と関係性の在り方を模索するのである。

さて、このベンシ^dョウ法的運動を利用して生まれるのが、自己デザイン志向である。それは、他者の視線を意識しながら(私)を演出することで、自己イメージを意図的もしくは無自覚に変えようとするのだ。つまり、(私)^cをデザインする——多かれ少なかれ、じつは誰でもやっていることである。

たとえば、ファッションに興味がある人なら、服装のかつこよさや美しさだけでなく、それが相手に与える印象をも考慮するだろう。ファッションを変えることで、自己をデザインするのだ。あまり試したことのない系統の服を着て、自分の新しいイメージを発見する。アクセサリーやカバンで気分を上げる。メイクをする人なら、メイクの仕方によって(私)の印象は大きく異なる、ということを知っているはずだ。

それだけではない。あまり意識することはないかもしれないが、私たちは会う人によって少しずつ自己を調整している。家族と休日を過ごす私、友達と酒を飲む私、大学で教える私、駅員さんに乗場を聞く私、編集者と話し込む私……。どれも同じ私だが、それぞれちよつとずつニュアンスが違う。自己デザイン志向は、誰もが普段何気なくやっていることであり、もしかたなくデザインできないとしたら、これは逆に、TPOをわきまえていない、ということになりかねない。

とはいえ、自己デザインには限度があるだろう。他者の視線をいつも気にして、その利害関係だけに関心を持ち、(私)の見せ方を柔軟に変えているとしたら、これはよく言えば「世渡り上手」、悪く言えば「裏表のある人」だ。特に、(私)をうまくデザインすることで、他者からのシ^eョウニンや評価を自覚的に勝ち取ろうとしている人は、傍目から見るとあまり信用できない。というのも、その言葉や態度は、何らかの実利に結びついた演出にすぎないのではないか、という疑念がつけねに出てくるからである。自己デザインに凝りすぎるあまり、他者からの不信を買っているとしたら、これはある意味では、自己デザインの失敗だとも言える。何事も自然なバランスが肝要である。

(岩内章太郎『(私)を取り戻す哲学』による)

(注1) メルクマール…指標、目印。

※問題作成上の都合により、文章の一部に手を加えています。

問一 次のア～オについて、筆者の言う「弱さ」に該当するものには1を、「脆さ」に該当するものには2を、それぞれマークしな

さい。解答番号は

 ～

。

ア 宿題が残っているのに、眠さに負けて眠ってしまふ。

イ 日課にしていた読書を一日行わなかったことによって、翌日からも行わなくなる。

ウ 同僚の悪口を言っている人を見て、疑心暗鬼になる。

エ 風邪が長引いて、一週間寝込むことになる。

オ 少数派の意見を持っていますが、大勢から非難されるのを恐れて、多数派の意見を支持しているように発言する。

問二 空欄

 に入る最も適切なものを、次の1～5の中から一つ選び、マークしなさい。解答番号は

。

1 〈私〉は孤独だと分かってほしい

2 〈私〉を過剰に褒めないでほしい

3 〈私〉のネガティブな要素を褒めてほしい

4 本当の〈私〉は違うと思ってほしい

5 弱い〈私〉や脆い〈私〉を見てほしい

問三 次のア～オについて、傍線部A「さまざまな存在の实在性」の解釈として適切なものには1を、適切ではないものには2を、

それぞれマークしなさい。解答番号は ～ 。

ア 個人の性格の明確な表れ

イ 個人の性格の長所と短所

ウ 〈私〉と他者の存在に対する確信

エ 〈私〉と他者との本心での付き合い

オ 〈私〉と〈私〉の関係性

問四 次のア～オについて、傍線部B「〈私〉の存在は、〈私〉の意志や力能の範囲を超えたものによって、支えられているのである」

の解釈として適切なものには1を、適切でないものには2を、それぞれマークしなさい。解答番号は ～ 。

ア 自分の思い通りに事を運べないことが、〈私〉をつくっている。

イ 理想と現実の違いが生じるのは、〈私〉が存在しているからである。

ウ 何かをしようという意志を持った時、〈私〉の存在が見えてくる。

エ 〈私〉の存在は、人知を超えた存在によってつくられている。

オ 〈私〉に対する自己関係を制御できると、〈私〉の存在ははつきりしなくなる。

問五 傍線部C「〈私〉をデザインする」とあるが、その一般的な事象として最も適切なものを、次の1～5の中から一つ選び、

マークしなさい。解答番号は 。

1 常に、自分にとって新しいファッションを試す。

2 出席する場の雰囲気や踏まえて、好きなメイクをする。

3 〈私〉の見せ方をいくつも用意する。

4 周囲に与える印象を考えずに、着たい服を着る。

5 相手が喜んでくれそうなプレゼントを用意する。

問六 筆者の考えと一致しているものを、次の1～5の中から一つ選び、マークしなさい。解答番号は 44。

- 1 サイバースペースにおいて、〈私〉と〈私〉の関係性の実在を捉えられるようにするべきだ。
- 2 人間の弱さや脆さがどのように心理と関わるのか、倫理的な視点で分析したい。
- 3 「抵抗」や「摩擦」は、対象を〈私〉の思い通りに支配するために欠かせないものである。
- 4 「精神」とは、〈私〉の現在地を把握させたり、自己意識を持たせたりするように機能するものである。
- 5 社会制度は、〈私〉の自己イメージを変えることを要求し続けるものである。

問七 二重傍線部 a～e を漢字表記に改めた場合、それと同じ漢字を用いるものを、それぞれ次の各群の1～5の中から一つずつ選び、マークしなさい。解答番号は 45 ～ 49。

- a ガイネン
- 1 彼は思いのほかのできごとにフンガイしていた
 - 2 ショウガイ物を取り除く
 - 3 ガイトウでインタビューを受けた
 - 4 研究史をガイカンする
 - 5 彼女に言われた言葉はシンガイだった

- b キテン
- 1 試合に向けてフンキする
 - 2 返事をキナガに待つ
 - 3 カイキ現象に関心を持つ
 - 4 絶好のキカイを得る
 - 5 キチヨウな経験をする

c
コチヨウ

- | | | | | |
|----------|---------------|-----------------|---------------|------------|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 橋がエンコを描く | コサンの職員で食事会をする | 出席者をテンコによって確認する | オンコチシンの姿勢を大切に | 自分の技量をコジする |

d
ベンシヨウ

- | | | | | |
|---------------|--------------|-------------|--------|---------|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| ニンベンの部首の漢字は多い | マンベンなく見直しをする | ベンロン大会で優勝した | ベングを図る | 兄はキンベンだ |

e
シヨウニン

- | | | | | |
|------------|----------------|-----------------|---------------|--------------------|
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| シヨウサイを説明する | 貴族のシヨウゾクに関心を持つ | 参加者全員のリヨウシヨウを得る | 在庫があるかシヨウカイする | その玩具のタイシヨウ年齢は三歳以上だ |